

戦国夢幻

PlayStation

解説書

BANPRESTO

イラスト／丹野 忍

このたびは、株式会社バンダイナムコゲームスの商品をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意等、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保管してください。

ソフトの内容についてのご質問は、バンダイナムコグループお客様相談センターにお問い合わせください。
なお、質問内容によっては、お答えできない場合もございますので、あらかじめご了承ください。

バンダイナムコグループお客様相談センター
住所：〒111-8081 東京都台東区駒形1-4-8
電話番号：03-3847-6666
営業時間：10:00～17:00(土日祝日、弊社の休業期間は除く)
・電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 7-14ブロック | アナログコントローラ対応

SLPS 03151

目次



シナリオ紹介

「戦国夢幻」には、開始時期が異なる6本のシナリオが用意されています。「お薦め大名家」は、ゲームの流れやルールを覚えるのに適した大名家です。

戦国乱世

天文10年（西暦1541年） お薦め大名家：武田家

この世はついに、「戦国」と呼ばれる時代へ突入した。守護大名の威厳は薄れ、新たに台頭する戦国大名。天下の覇権を巡り、血で血を洗う戦いが日本中で始まった。この年、武田信玄は父を追放、毛利元就は尼子氏を打破している。

群雄割拠

永禄3年（西暦1560年） お薦め大名家：島津家

戦国時代の始まりにより、大名の新旧交代が大きく時代を動かす。桶狭間の戦いにて今川義元を破った織田信長を始め、新たなる英雄たちの登場により、勢力地図は大きく塗り替えられていった。

信玄上洛

元亀3年（西暦1572年） お薦め大名家：雑賀家

突如として戦国の舞台に躍り出た織田信長は、その勢いをもって上洛をはたす。その行為は、各地の大名たちを刺激することになる。この報せに雌伏し続けていた甲斐の虎、武田信玄が上洛を決意する。その途中、三方ヶ原にて織田・徳川の連合軍を撃ち破る。

本能寺の変

天正10年（西暦1582年） お薦め大名家：南部家

大きく勢力を伸ばす織田家。だが、一つの裏切りにより戦国の世は大きく変化していくこととなる。明智光秀の謀反による信長の死、そして織田家の分裂。この状況の中、信長の勢力を引き継ぎ、全国統一へ向けて動き出したのは、後の豊臣秀吉であった。

関ヶ原前夜



慶長3年（西暦1598年） お薦め大名家：前田家

豊臣家が全国統一を成し遂げたことにより、戦国時代は幕を閉じたかに思われた。だが、秀吉の死により、戦の火は再び燃え上がることとなる。秀吉亡き後、豊臣家を任された五奉行筆頭である石田三成と、五大老筆頭である徳川家康の対立が始まり、二分される天下。その決着をつけるべく動きだし、多くの戦国大名を巻き込みながら関ヶ原へ集うこととなる。

戦国夢幻

年代不詳 お薦め大名家：立花家

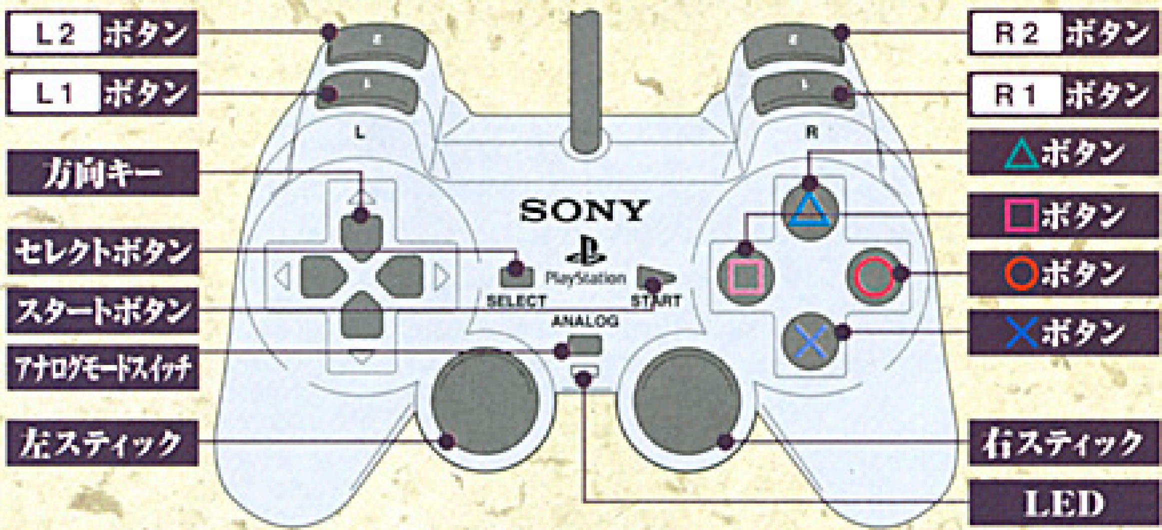


星の如く輝いた者。
時代に乗り、栄華を手にした者。
自らの見た夢の結末に、彼ら戦国大名は満足したのだろうか・・・。
いまここに、幾多の武将による、幻の戦いが始まる。

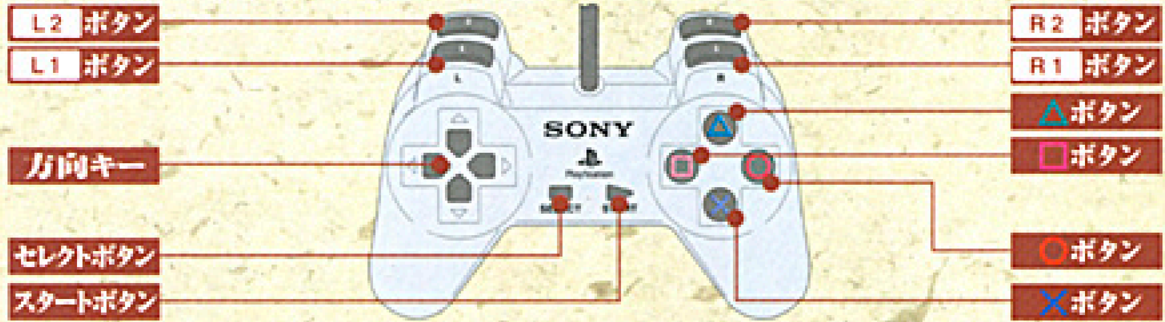
このシナリオは架空の時代を舞台にしています。史実に左右されず、天下統一を目指すことができます。また、武将が寿命のために死ぬことはありません。

コントローラの操作

アナログコントローラ



コントローラ



操作一覧

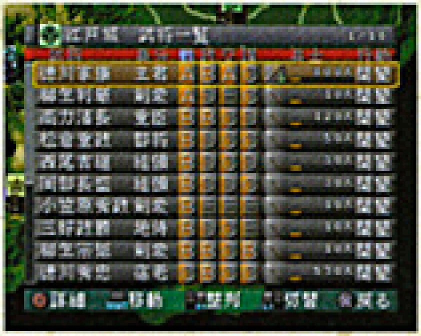
	戦略画面	コマンド実行時	攻城戦	野戦
方向キー	カーソル移動	カーソル移動	カーソル移動／画面スクロール	カーソル移動
○ボタン	コマンドメニュー表示	決定	決定／コマンドメニュー表示	決定／コマンドメニュー表示
×ボタン	時間停止	キャンセル	キャンセル／時間停止	キャンセル／時間停止
△ボタン	ゲームスピード早送り	詳細情報表示	ゲームスピード早送り	使用しません
□ボタン	全国地図 拡大・縮小(方向キー上、下)	選択	各種情報表示 オフ	各種情報表示 オフ
スタートボタン	システムメニュー表示	使用しません	使用しません	使用しません
セレクトボタン	本城へジャンプ	全選択	使用しません	使用しません
L1ボタン	城情報アイコン切り替え	情報表示切り替え	使用しません	使用しません
L2ボタン	城情報アイコン切り替え	ページ送り	使用しません	使用しません
R1ボタン	情報ウィンドウ切り替え	整列／コマンドヘルプ	コマンドヘルプ	コマンドヘルプ
R2ボタン	情報ウィンドウ切り替え	ページ送り	使用しません	使用しません
左スティック	カーソル移動	カーソル移動	カーソル移動／画面スクロール	カーソル移動
右スティック	画面スクロール	使用しません	使用しません	使用しません
アナログモードスイッチ	アナログモード(LED点灯)／デジタルモード(LED消灯)の切り替えは、アナログモードスイッチで設定します。アナログモードに設定すると、左、右スティックが使用できるようになります。なお、振動機能の設定は「環境設定」(P.10)で行います。振動機能を使用する際はLEDを点灯させる必要があります。			

数値の入力

兵糧や兵士数などの入力には、方向キーの左、右を使って数値を増減させます。方向キーの左、右を押しっぱなしにすると、高速で数値を増減させることができます。また、軍団出陣時の兵糧や、輸送時の兵糧や傭兵の入力では、L1・R1ボタンで大きく数値を増減、L2ボタンで最小数値、R2ボタンで最大数値の入力ができます。



情報画面の操作







情報の整列

情報画面・各一覧中でR1ボタン

情報画面・各一覧の項目ごとに武将や城を整列させることができます。R1ボタンを押すごとに整列させる項目は変化し、数値やパラメータの大きい順に自動で整列していきます。

情報の切り替え

情報画面・各一覧中でL1ボタン

情報画面・各一覧の情報を切り替えることができます。

ページの切り替え

情報画面・各一覧中でL2ボタン／R2ボタン

各情報が1画面内に収まらないときにのみ機能します。L2ボタンを押すと上に向けてページが切り替わり、R2ボタンを押すと下に向けてページが切り替わっていきます。

武将の一括選択

武将選択画面でセレクトボタン

内政の各コマンドや出陣のときに武将を選択する際、セレクトボタンを押すと、その城内にいるすべての武将を選択することができます。もう一度セレクトボタンを押すと、選択がすべて解除されます。

コマンド内容の説明

コマンドメニュー表示中にR1ボタン

コマンドメニューを表示しているときにR1ボタンを押すと、カーソルのあるコマンドの内容が表示されます。

ゲームの始め方

"プレイステーション"本体に『戦国夢幻』のディスクをセットし、電源を入れます。オープニングデモが開始され、その終了後、またはデモ中にスタートボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。「新規」を選択すると、新規にゲームが開始されます。「継続」を選択すると、セーブしたデータでプレイできます。ゲームのデータをセーブするには、別売りのメモリーカードが必要となります。一つのデータをセーブするには、7ブロックの空きが必要となります。



初期メニューの選択

新規

新たにゲームを始めることができます。

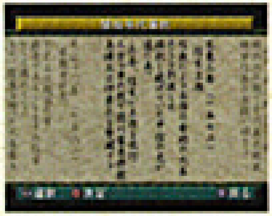
継続

メモリーカードにセーブしてあるデータでプレイを再開することができます。データの入ったメモリーカードを"プレイステーション"本体のメモリーカード差込口1または2にセットして下さい。「継続」を選択した後、差込口を選択し、再開したいゲームのデータを選んで下さい。



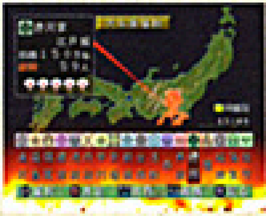
「新規」でゲームを始める

シナリオを選択する



プレイするシナリオを選択します。選択画面にはシナリオそれぞれの歴史背景が表示されています。方向キーの左、右でシナリオを選択し、○ボタンを押すと、大名家選択画面に進みます。

大名家を選択する



プレイする大名家を選択します。情報ウィンドウには、大名家の本城と石高、配下の武将数、大名家の強さを示す扇子が表示されます。扇子の数が多いほど、強い大名といえます。日本地図上の赤色の部分は大名家の支配範囲、黄色の部分は同盟している大名家の支配範囲を表しています。

難易度とモードを選択する



プレイする大名家を選択したら、ゲームの難易度とモードを選択します。「通常」「史実」が標準ですが、プレイヤーの好みに応じて変更することができます。詳しくは、下記を参照して下さい。これらを決定するとプロローグが流れ、ゲームが開始されます。

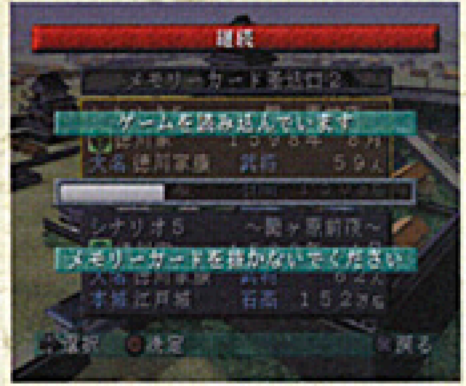
難易度

通常	標準的な難易度です。
簡易	全ての大名家の情報を無条件で見られるなど、通常より易しく設定された初心者向けの難易度といえます。

モード

史実	史実にあった事件などが、イベントとして起こることがあります。武将の能力や配置も史実に準じています。
仮想	主君と一門衆以外の武将がシャッフルされた状態で開始され、「鉄砲・大筒・キリスト教の伝来」以外の史実イベントは発生しません。

データのセーブとロード



セーブは「システムメニュー」の「歴史の保存」で行えます。メモリーカードを"プレイステーション"本体のメモリーカード差込口1または2にセットして下さい。セーブするためには7ブロックの空きが必要となります。セーブしたデータは、タイトル画面の「継続」でロードすることができます。なお、ゲーム中は、セーブデータをロードすることはできません。セーブ・ロード中は、絶対にメモリーカードを"プレイステーション"本体から抜かないで下さい。

システムメニュー

システムメニューは、戦略画面でコマンドメニューが表示されていないとき、スタートボタンを押すと表示されます。

歴史の保存 これまでのプレイ状況をセーブすることができます。セーブするためには、メモリーカードが必要となります。

環境設定 ゲーム中の各種環境の設定を変更することができます。

サウンド	流れているサウンドの出力をステレオ／モノラルに切り替えます。
BGM	戦略画面で流れるBGMを4曲の中から選ぶことができます。
振動設定	状況が変化したときにアナログコントローラが振動する／しないを切り替えることができます。
年代の表記	画面左上の年代表記を和暦／西暦に切り替えることができます。
コマンド説明	コマンドメニュー表示時のヘルプ表示の設定を切り替えることができます。
縮小地図	戦略画面右下の縮小地図の表示／非表示を切り替えることができます。
環境演出	雲や雪といった演出の表示／非表示を切り替えることができます。
[illegible]地の輝度	全国地図の明るさを変更することができます。

ゲームの終了 ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。この時、現在プレイしていた状況は失われます。

概略編

多くの英雄が割拠し、覇権を争う戦国時代の日本。「戦国夢幻」は、この時代を舞台にドラマが繰り広げられていきます。あなたが戦国大名の一人となって目指す目標は、あまたの英雄が夢見た覇業、天下統一です。

ゲームの世界構成/ゲームの進行

■大名家の構成



ゲーム中には数十の大名家があり、それぞれが「城」を持っています。北海道南端から九州にある100の城のひとつひとつが勢力の単位となっています。すべての城はそれぞれ「街道」によってつながっています。大名家の勢力範囲は、1つの「本城」といくつかの「支城」からなり、大名家は「主君」とその配下である「家臣」によって構成されています。なお、全国地図に表示される家紋で、色が濃いものが本城、色の薄いものは支城を表しています。

■ゲームの進め方

ゲームが始まると、ゲームのメイン画面である「戦略画面」(上写真)が表示されます。ゲームはリアルタイムで進行し、その中で適切なコマンドを選択して「内政」を始めとする戦略を進めていくことになります。「城」に対する指示は「城コマンド」で、大名家全体に対する指示は「大名コマンド」によって行うことができます。
「合戦」は「野戦」と「攻城戦」の2種類があります。状況によりどちらかの画面に切り替えて、合戦を進めていくことになります。なお、合戦もリアルタイムで進行し、その中で指示を出して

いくことになります。また、合戦中も戦略画面の時間は経過していきます（野戦を指揮している場合を除く）。
このように、刻々と変化する情勢を見極めて内政を行ったり、合戦を行ったりしながら勝利条件の達成を目指していくことになります。
なお、どんな状況でもコマンドを表示させれば時間は一時停止されますので、じっくりと戦略・戦術を考えたい場合はうまく活用するとよいでしょう。



勝利・敗北条件

勝利条件

武力統一：プレイヤー以外の大名家を全て滅ぼす。

同盟統一：全ての大名家と同盟を結び、新年を迎える。

天下布武：「布武」コマンド実行後、3年間その条件（36ページ参照）を守る。

敗北条件

滅　　亡：プレイヤーの持つ最後の城が落城する。

大名死亡：プレイヤーが担当する大名家の主君が死亡し、後継者（32ページ参照）が居ない。

時間切れ：1640年になっても勝利条件が満たされない。「戦国夢幻」シナリオでは、100年経過で終了となります。

内政の進め方

天下統一を成し遂げるには、国力を上げ、優秀な人材をそろえ、統率の取れた家臣団を編成することが大切です。

土地を開発する～内政→P.27



全ての基本となるのが領地の豊かさを示す「石高」とお金と同等の意味を持つ「兵糧」です。これらを多く持つ大名が、自ずと天下へ近い場所にいるということになります。国力を上げるための「開墾」「商業」や天災に負けないための「治水」、城の防御力を上げる「築城」など、城の発展を目的とするコマンドが「内政」コマンドです。城の発展を促すことは、長い戦いを生き残るために大事なことでもあります。

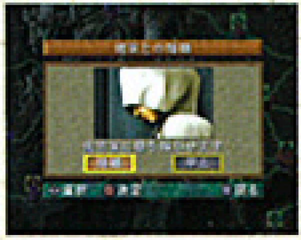


人材・兵糧を移送する～移動→P.29



他国に武将を派遣し情報を得ることは、戦いにおいて非常に重要です。「移動」コマンドで任意の城に武将を送り込むことができます。また、軍団を編成し派遣したり、合戦中の軍団に兵糧を送り届けることもできます。

他勢力への工作を進める～計略・工作・外交→P.33



「計略」や「工作」は、合戦以外で他国を疲弊させるのに有効な手段です。敵武将に「内応」をかけて寝返らせたり、「一揆」を起こさせ城を疲弊させたりと多くの手段をとることができます。また、戦うばかりでなく、他国との友好度を上げて同盟を結ぶことも天下取りには有効です。状況に応じて使い分けていくとよいでしょう。

■戦に備える～軍備→P.30

まわりの大名がいつ攻めてくるかもわかりません。いざというときの、そして攻め込むチャンスを逃さないためにも、武将の兵種変更や傭兵の募集など、戦に備えておくことは重要です。





■武将の功績に報いる～人事→P.31

内政や合戦で功績を挙げた武将には、それ相応の待遇を与えることが必要となります。功績のある武将には、「知行」「身分」などのコマンドで、よりよい待遇を約束しましょう。また、野には埋もれた人材も多く、「来者」として城を訪れることがあります。そういった人物を「登用」することにより、天下の覇権がまた一歩近づくことは間違いありません。



■内外へ力を誇示する～布告・税率→P.35



全国の大名に向かって天下布武を宣言したり、検地や刀狩などを城に向かって布告することができます。これら「布告」コマンドは、実行するのにいくつかの条件があります。



合戦の進め方

城を取るためには、合戦で勝利するしかありません。自国を強化し、国力を蓄えたら、他国に合戦を仕掛けましょう。

■軍団を派遣する→P.39

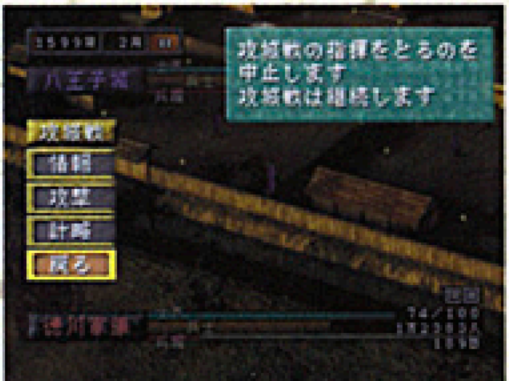



他国に攻め込む時などは、武将を選び「軍団」を編成します。編成後、攻める城や軍団を定め、傭兵と兵糧の数量を決めたら、軍団は目的地へ向けて移動していきます。移動途中に他国の軍団と接触すると「野戦」、城に到着すると「攻城戦」が行われます。

■合戦の指揮と委任→P.42

敵と接触すると、合戦を指揮するか委任するかを選択することができます。指揮はプレイヤーが戦闘を指示し、委任した場合はコンピュータが自動で戦闘を行うことになります。指揮と委任は、合戦中にも切り替えが可能です。

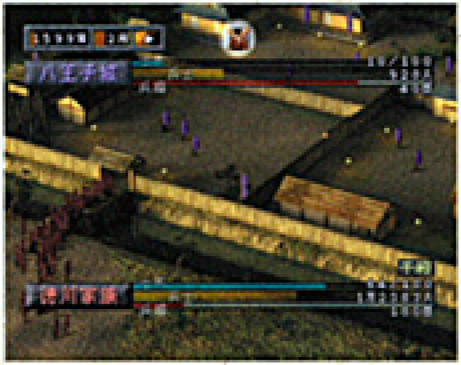




合戦開始～野戦→P.43



敵軍団と接触し、野戦を指揮することを選択した場合は、野戦画面となります。部隊配置は手動と自動があり、手動ではプレイヤーの好きなように、自動では3つの陣形の中から1つを選んで配置することができます。部隊の配置が終了したら、野戦開始となります。



合戦開始～攻城戦→P.45

敵城に到着し、攻城戦を指揮することを選択した場合は、攻城戦画面となります。攻城戦もリアルタイムで進み、戦略画面の時間の進行と連動しています。敵の援軍や城内から武将が出撃してきた場合は、野戦となります。

合戦の終了→P.47



攻守どちらかが合戦終了の条件(37ページ参照)を満たすと、合戦は終了となります。勝利側の軍団は、その合戦で得た捕虜などの処遇を決定することができます。

内政編

他国より大きな勢力、そして軍備を持つためには、基礎となる国力、すなわち石高が大きな意味を占める。そのためには、「内政」「移動」「軍備」「人事」「計略・工作・外交」「布告・税率」コマンドによる開発・防衛が最重要となる。



戦略画面で使用するコマンド

内政→P.27

収入を増やすため、城や町の開発、拡張を行います。

開墾　商業　治水
築城　警戒

移動→P.29

武将を他国に派遣して偵察を行ったり、敵国に軍団を派遣し侵略を行います。

武将　軍団　輸送

軍備→P.30

徴兵を行って備兵を確保したり、武将の兵種を変更することができます。

徴兵　足軽　騎馬
鉄砲　大筒

人事→P.31

在野武将の登用、自国の武将の知行や身分の変更を行うことができます。

身分　知行　登用
追放

計略・工作・外交→P.33

他国に対し謀略を図ったり、同盟のための工作を行う。

内応　足止　混乱
不穏　破壊　一揆
交流　援軍　登用

布告・税率→P.35

婚姻や検地、刀狩など大名家に関する指示を出す。

動員　本城　楽市
検地　刀狩　婚姻
破盟　出家　還俗
切支丹　布武　税率

戦略画面の見方

ゲームにおいて最も基本的な画面です。リアルタイムで時間が流れ、四季の移り変わりとともに画面が変わります。

年月情報

現在の年と月の情報です。左から「年」「月」「日」を表しています。それぞれのバーが右端に到達すると、その左の項目のバーが1目盛り動きます。環境設定で年表記の変更ができます。

ゲームスピード

プレイ中に△ボタンを押すと、ゲーム進行を約4倍のスピードで早送りすることができます。また、コマンド表示中や×ボタンを押している間は、時間の流れが一時停止します。

早送り

一時停止

城情報アイコン→P.26

城を表しています。城の規模により、グラフィックが変化します。また、幟と瓦の色で赤色：自国、青色：敵国、黄色：同盟国に区別されています。城の上の部分に表示されている情報アイコンは、L1・L2ボタンで表示が切り替えられ、特産品などの情報が見られます。

プレイヤーアイコン→P.25

プレイヤーが担当する大名家に関わる情報が表示されます。全部で7種類のアイコンがあります。

情報ウィンドウ→P.24



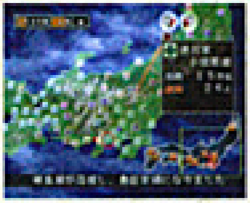
街道

城と城とを結ぶ街道です。街道には太い道と細い道があり、太い道の方が楽に移動することができます。東北・北陸地方では、冬季に移動が制限されます。なお「海路」は細い道として扱われます。

縮小地図

日本全国の状況を表したマップです。自国の勢力範囲（赤色）と同盟国の勢力範囲（黄色）を見ることができます。また、合戦の起こっている場所も表示されます。

拡大率



□ボタン＋方向キー上、下で、全国地図を拡大・縮小することができます。

テロップ

自国の武将に指定した行動の終了や他国の合戦情報、武将死亡、天災の発生など、さまざまな情報が表示されます。

ユニット→P.29

武将や軍団、輸送隊を示すユニットです。自国の武将や軍団にカーソルをあわせて○ボタンを押すと、コマンドが表示され指示を出すことができます。

大名情報画面の見方

大名家の情報を見ることができます。ここから支配下にある城の情報と、配下の武将情報を見ることができます。

情報アイコン→P.36

その大名家の状態についてのアイコンが表示されます。表示されるアイコンは左から天下布武、出家／切支丹、婚姻（他国のみ）の4種類です。

城数

その大名家が所有する城の数です。

本城

その大名家の本拠地となる城です。

武将数

その大名家に所属している武将数です。

家紋・家名



総石高

その大名家が所有する城の石高の合計です。

主君

その大名家の主君です。

総兵糧

その大名家が備蓄している兵糧の合計です。

総兵士数

その大名家が有する兵士数の合計です。

勢力範囲と同盟国

表示されている全国地図の中で、赤色の部分は自国の勢力範囲です。左上には同盟している大名家の数が表示され、その勢力範囲は黄色で表示されます。

現在の税率→P.36

自国の領地に課税する税率を表しています。

姫→P.36

その大名家に居る姫の数です。姫は「婚姻」コマンドで他国の大名や自国の武将に嫁がせることができます。姫は新年を迎えたときに増えることがあります。

武将情報画面の見方

「戦国夢幻」には1300人を超える武将が登場します。武将にはさまざまなパラメータや特技が設定されています。

パラメータ

武将のパラメータです。高い順からSS、S、A～Eと表示されています。
パラメータは、経験や実績を積むことにより上昇することがあります。
戦闘能力:野戦と攻城戦の強弱に影響します。
内政能力:内政コマンドの効果に影響します。
外交能力:外交コマンドの効果や、登用や徴兵に影響します。
謀略能力:謀略コマンドの成功率や阻止率に影響します。

家紋・家名

身分→P.31

武将の身分を表しています。身分は全部で12種類あり、「功績値」が上昇すると身分を上げることができます。

知行→P.31

武将の知行地と知行高を表しています。知行高は身分によって上限が決められています。また、知行高に応じて持てる兵士数が変化します。

忠誠→P.31

主君以外の武将に存在するパラメータで、良好・不満・注意・危険の4段階で表示されます。忠誠は知行を与えることにより上げることができます。

武将名・年齢

武将グラフィック

武将の顔グラフィックです。グラフィックの右下に銀アイコンがある武将は、一門衆であることを表しています。

兵種→P.41

武将が率いる部隊の種類を表しています。兵種は軍備コマンドで変更することができます。また、動員中、農閑期および刀狩実行中には、その旨が表示されます。

士気

武将が率いる部隊の士気です。士気が低いほど、合戦で兵士が減りやすくなります。



現在の行動

現在の武将の行動を表しています。武将の行動パターンは26種類あります(50ページ参照)。

兵士数

武将が率いる兵士数を表しています。兵士数の構成である、民兵と傭兵の比率を見ることができます。
(現在の兵士数／最大兵士数)

特技

武将の中には特技を持つ者がいます。特技は軍師・剣豪・忍者の3種類があり、特別な状況でその能力を発揮することができます。



軍師
主君と同じ城や軍団にいて、主君と同じ行動を実行している場合、主君の関連能力が上昇します。



剣豪
所属する軍団の長を警護し、敵に討ち取られたり、捕獲される確率を下げます。



忍者
計略や工作の成功率と阻止率が、通常の武将より高い。謀略に失敗しても捕らえられることはない。

城情報画面の見方

城の経済力や軍事力を示す情報を見たり、現在滞在中の武将や、この城が知行地の武将を確認できます。



城名

武将数

現在城内にいる、その城を持つ大名家の武将数です。

特産品→P.22

その城の特産品を表しています。特産品は城によって違います。条件がそろうと、新たな特産品が登場することがあります。

家紋・家名

来者→P.26

現在、城を訪れている他国武将、または浪人の数です。浪人に対しては「登用」を行うことにより、仕官させることができます。

城グラフィック→P.22

城の規模に応じたグラフィック表示されます。城の規模は5段階あり、右下に漢数字で表されています。状況によって「動員」「孤立」といった情報が表示されることもあります。

石高

その城の石高です。

士気

城内の兵士の士気です。攻められて士気が0になると落城します。

兵糧

その城に備蓄してある兵糧の量です。

人気

城下の民衆からの人気度です。人気が低いと一揆が発生することがあります。また出陣する軍団の士気に影響します。

兵士数→P.30

城にいる兵士の総数です。兵士は武将の配下である「民兵」と、城に配属された「傭兵」の2種類で構成されています。

治水

城の治水度です。治水度が高いと、天災を回避し易くなります。

町グラフィック→P.22

町の規模に応じたグラフィックが表示されます。町の規模は5段階あり、左上の漢数字で表されています。「楽市」「刀狩」といった情報が表示されることもあります。

収穫高

その年の秋に、城下で収穫される兵糧の予定量です。収穫が始まり、収穫アイコン（26ページ参照）が消えると手に入ります。豊作や凶作などの天災や「税率」によって変動します。

町収益

毎月、城下町から得られる収益です。町の規模が大きくなると収益が増加します。城に駐屯している傭兵の維持費が引かれるため、赤字になることもあります。

城グラフィック



本城マーク

この城が本城であることを示します。本城は連絡線の基点になり、非常に重要です。本城は「本城」コマンドで変更ができます。

城のステータス

城の現在の情報を表すサインです。その状況によって、「孤立」「動員」の2つのサインが出現することがあります。

孤立

本城が包囲されていたり、本城との連絡線が届かない状態です。（26ページ参照）

動員

「動員」コマンドが実行されている状態です。動員状態であることは、武将情報画面でも見ることができます。（35ページ参照）

城の規模

城の規模を表しています。城の規模が大きいほど防御力が上がり、攻め込まれた際に有利になります。

町グラフィック



町の規模

町の規模を表しています。町の規模を4段階以上にするためには、「楽市」コマンドを実行する必要があります。

町のステータス

現在の町に関する情報を表しています。町グラフィックの左下に3つのサインが表示されます。

楽市

「楽市」を実行中です。
（35ページ参照）

検地

「検地」を実行中です。
（35ページ参照）

刀狩

「刀狩」を実行中です。
（35ページ参照）

特産品

城によっては特産品を持つところがあります。うまく活用することにより、国力や戦力の増強を図ることができます。特に金山は、早めに手にしておくと有利になります。



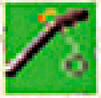
強兵

強兵アイコンのある城を知行地にしている武将の民兵は、通常の民兵よりも強力です。



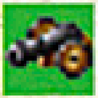
騎馬

「騎馬」コマンドで、部隊を騎馬隊に変更することができます。



鉄砲

「鉄砲」コマンドで、部隊を鉄砲隊に変更することができます。



大筒

「大筒」コマンドで、部隊を大筒隊に変更することができます。



金山

金山を持つ城は、毎月一定の収入があります。収入は「町収益」に加算されます。なお、収入量は金山によってまちまちです。

各コマンドについて



戦略画面では、4つのメインコマンド（大名・城・武将・軍団）の中から状況に応じてコマンドを選択・実行してゲームを進めていきます。

大名コマンド

戦略画面上で城や武将、軍団のない場所にカーソルを移動させ、○ボタンを押すと表示されます。大名家の情報を見たり、大局的な戦略の指示を出す場合に使用するコマンドです。

城コマンド（自国・他国）

城にカーソルを移動させ、○ボタンを押すと表示されます。城の情報や城単位の戦略の指示を出すのに使用します。通常モードで他国の城で実行するコマンドを表示させるには、武将を派遣する必要があります。

武将コマンド

街道を移動している武将にカーソルをあわせ、○ボタンを押すと表示されます。武将の移動先を変更することができます。

軍団コマンド

街道を移動している軍団にカーソルをあわせ、○ボタンを押すと表示されます。軍団の移動設定や軍団の解散、委任している合戦の指揮をとるなどの指示を出すことができます。

各メインコマンドの「情報」コマンドについて

すべてのメインコマンドにある「情報」コマンドは、それぞれ参照できる情報が異なります。通常モードで他国の城の情報を見る場合、その城に武将を派遣しておく必要があります。

メインコマンド	参照できる情報
大名コマンド	大名・城・武将・軍団の情報
城コマンド	城・武将の情報
武将コマンド	武将の情報
軍団コマンド	軍団と軍団を構成する武将の情報

情報ウィンドウの見方

城や武将、軍団にカーソルをあわせると、それぞれの情報ウィンドウが表示されます。

各情報ウィンドウの右上の数字は、情報ウィンドウが複数枚重なっていて、その何枚目かを表示しています。R1、R2ボタンで切り替えられます。

城情報ウィンドウ



攻城戦時ウィンドウ（城側）



攻城戦時ウィンドウ（攻撃側）



軍団情報ウィンドウ





マップ上で軍団ユニットにカーソルを合わせると、軍団情報ウィンドウが表示されます。

武将情報ウィンドウ





マップ上で武将ユニットにカーソルを合わせると、武将情報ウィンドウが表示されます。

プレイヤーアイコン

プレイヤーアイコンは、自国の武将や軍団の行動状況などをプレイヤーに知らせてくれる便利なアイコンです。



兵種変更中



武将の誰かが兵種を変更中に表示されます。足軽・騎馬・鉄砲・大筒の4種類のアイコンが存在します。兵種変更が終了するとアイコンも消えます。

自軍団戦闘中(野戦・攻城戦)



自国の軍団が委任状態で合戦している時に表示されるアイコンです。

徴兵中



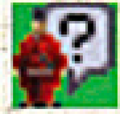
武将の誰かが徴兵中に表示されるアイコンです。徴兵が終了すると、アイコンも消えます。

自城包囲中



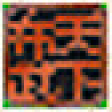
自国の城が包囲されている時に表示されるアイコンです。

武将待機中



何も命令が与えられておらず、待機状態の武将がいるときに表示されます。

天下布武実行中



「布武」コマンド実行中に表示されます。条件を満たさなくなった時点で「布武」の効果が失われ、アイコンも消えます。

軍団待機中



目的地に到着したり、合戦に勝利して次の指示を待っている軍団がいるときに表示されます。

城情報アイコン

戦略画面の城の上に表示されている城アイコンを切り替えることで、マップ全体で以下の情報を見ることができます。

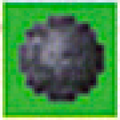
情報アイコン



その城がどこの大名家のものであるとか、どんな特産品があるかがわかるアイコンです。L1・L2ボタンで切り替えることができます。



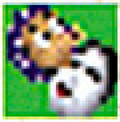
家紋
その城を所有する大名家の家紋です。



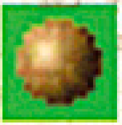
石高
その城の石高の規模を表すアイコンです。石の球で描かれており、大きさによって5段階表示されます。



特産品
その城の特産品を表すアイコンです。金山、駿馬、鉄砲（大筒が生産可能な場合は大筒を表示）、強兵が表示されます。

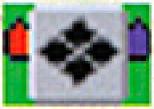


友好度
プレイヤー大名家との友好度を表しています。友好度は5段階で表示されています。（34ページ参照）



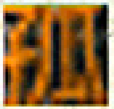
町規模
町の規模を表すアイコンです。木の球で描かれており、大きさによって5段階表示されます。

来者マーク



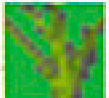
自国の城に来者（他国の武将や浪人）、もしくは他国の城に自国の武将を派遣しているときに表示されるマークです。左の赤いマークが自国の武将が他国の城に滞在しているときに表示され、右の青いマークはその城に来者が訪れているときに表示されます。

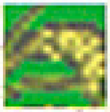
孤立



本城が包囲されている場合や、本城との連絡線がつながっていない城に表示されます。孤立した城は、士気が減っていきます。士気が0になっても落城することはありませんが、敵に攻められた場合は瞬時に落城します。

収穫・天災アイコン→P.48





城の下には収穫・天災アイコンが表示されます。通常は、春に田植え、秋には米の実りを表すアイコンが表示されますが、天災が発生した場合はそれに応じたアイコンが表示されます。

土地を開発する～内政

勢力範囲を広げるためには、なにより国力を増強させることが大切です。開墾により石高を上げ、町を拡張してより大きな収益を得るためのコマンドが「内政」コマンドです。

開墾

城の石高を上げるためのコマンドです。武将の内政能力に応じて石高が上昇します。また、開墾を実行している武将がいると秋の収穫高が上昇します。



商業

町の規模を上げるためのコマンドです。武将の内政能力に応じて規模が上がります。商業を実行している武将がいると、毎月の町収益が増えます。なお、町規模の最大値は5で、規模を4以上にするには「楽市」コマンドを実行する必要があります。



治水

城の治水度を上げるためのコマンドです。武将の内政能力に応じて上昇します。治水度を上昇させると天災を回避しやすくなります。また治水を行うと城の人気が上昇します。



築城

城の普請と建て増しを行い、城の防御力を上げます。城の規模の最高は5で、規模が大きくなればなるほど時間と兵糧を多く消費することになります。また画面には表示されませんが、各城には「山城」「平山城」「平城」「水城」といった4つの属性のどれかが設定されています。属性は攻城戦の攻撃方法を選択する上で重要な要素となります。どの城がどの属性なのか、プレイしながら確かめてみてください。



城規模



警戒

城の警戒度を上げるコマンドです。武将の謀略能力に応じて警戒度が上昇します。警戒度が高いと、他国の武将が仕掛けてくる工作や計略を阻止する確率が上昇します。

石高について

「戦国夢幻」にはお金という概念がありません。すべての活動は「兵糧」で行うこととなります。コマンドの実行や傭兵の維持費、そして戦闘を継続させるための兵糧。これらは兵糧があって初めて成り立つため、各城の石高は非常に重要となるのです。何もしなくても毎年、徐々に石高は上昇していきますが、こまめな「開墾」を行うことは天下取りに最も近い道となるはずです。



ほとんどの行動に兵糧が消費される。いつ何があってもいいように十分に備蓄をしておきたい。

人材・兵糧を移送する～移動

他国の城の情報を入手したり、攻め込むために使われるコマンドが「移動」です。主に軍事的な意味合いで使われます。また、あまり目立ちませんが、「輸送」は戦略上重要な意味を持ちます。

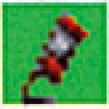
武将



武将を別の城へ移動させるときに使用するコマンドです。通常モードでは、他国の城に武将を派遣することにより、初めてその城の情報を見ることができるようになります。また、武将を派遣した城に対しては、「計略」「工作」「外交」といったコマンドが使用可能になります。



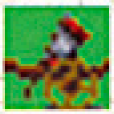
軍団



他国の城へ攻め込むときなどに使用するコマンドです。出陣する武将と目的地を選択して「軍団」を編成し、傭兵と兵糧の配分が終わると目的地へ向けて進軍します。軍団が敵の軍団、もしくは敵城と接触すると、合戦が開始されます。



輸送



兵糧や傭兵を「荷駄隊」によって輸送するコマンドです。自国の他城や待機中の軍団、敵城を包囲している軍団に派遣できます。荷駄隊は各城につき1部隊のみ派遣が可能で、他の荷駄隊が移動中の場合には「輸送」コマンドは使えません。なお、他国の軍団と接触すると、積み荷は押収され、荷駄隊は消滅してしまいます。



戦に備える～軍備

他国の城を手に入れるためには、戦って勝ち取るしかありません。十分な準備をしてこそ戦術の意味があるというもの。戦いの前に兵力をきっちりと整えることが必要となります。

徴兵

傭兵を募集するコマンドです。徴兵を実行する武将の外交能力と募集人数により、消費する時間と兵糧が変化します。傭兵の維持には経費がかかり、毎月、城にいる傭兵の数に応じた維持費が「町収益」から引かれます。

■民兵と傭兵の違い

民兵とは、その武将の知行地から召集された兵士で農兵ともいえます。武将の知行高により自動的に配分され、毎日、最大値の0.5%ずつ人数が回復します。夏の農繁期（収穫アイコンが表示されている間）には田畑に戻るため、通常の1/3の兵士しか集まりませんが、農閑期には通常分の兵士が集まります。民兵は傭兵と違い季節に左右される兵士ですが、能力的には傭兵より上です。なお、民兵には維持費はかかりません。

足軽・騎馬・鉄砲・大筒～兵種の変更

各兵種の変更を行うことのできるコマンド群です。足軽への変更はどの城でも実行できますが、騎馬・鉄砲・大筒への変更は、それぞれ対象となる産地の城でのみ可能です。兵種の変更には時間と経費がかかります。他国の城へ武将を移動させ、そこで兵種の変更も可能ですが、自国の城で行うよりさらに経費がかかることになります。なお、同盟城及び敵城で実行した際の経費は、本城から支払われます。

	産地	期間	自城	同盟城	敵城
足軽隊	すべて	1日	0	0	0
騎馬隊	騎馬	1月	5,000	10,000	20,000
鉄砲隊	鉄砲	2月	10,000	30,000	50,000
大筒隊	大筒	3月	10,000	30,000	50,000

武将の功績に報いる〜人事

「人は石垣、人は城」といわれるように、人材は大名家を構成する大事な要素。その武将たちを十二分に活躍させるためにも、彼らの働きに見合った処遇をすることは重要です。

身分

城コマンド
大名コマンド

武将の身分を上げるコマンドです。功績値の下にあるオレンジ色のバーが、上限まで貯まっている武将の身分を上げることができます。身分が上がるとより多くの知行を割り振ることができ、より多くの兵士を持てるようになります（41ページ参照）。また、身分が高くなると、各行動における能力値の影響力が大きくなります。例外的に「忍者」「剣豪」は身分昇格を行えませんが、能力値は大きく影響します。



功績値に比べて知行が低い武将は、徐々に忠誠心が下がり、はてには裏切ることもあります。

知行

城コマンド
大名コマンド

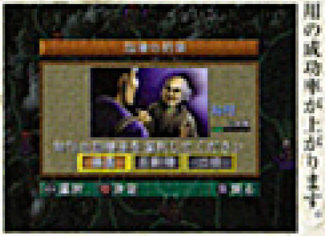
武将の「知行高」を変更するコマンドです。「知行高」とは、武士の俸禄の石高のことをさし、武将の報じられた土地を「知行地」と呼びます。身分によって「知行高」の上限が決められており（41ページ参照）、その範囲内で自由に割り振ることができます。知行高に応じて持てる最大兵士数が決まります。
なお、身分／知行コマンドは城コマンドと大名コマンドにあり、城コマンドではその城に居る武将の、大名コマンドでは大名家に所属する全ての武将の身分／知行を変更することができます。



知行高を上げることで、合戦の際に率いることのできる最大兵士数が増加します。戦闘能力の高い武将の知行高を上げておくとよいでしょう。

登用
城コマンド

城を訪れている浪人に仕官の働きかけをするコマンドです。浪人の要求する知行に対する加増率を選択し、交渉を開始します。仕官直後は「留保」状態となり、指示を出せるようにするためには、知行を与える必要があります。



仕官の働きかけをする時に加増率を上げることで、登用の成功率が上がります。

追放
大名コマンド

武将を大名家から追放するコマンドです。追放された武将は、浪人となります。追放した武将の身分に応じて、他の武将の忠誠度が下がります。なお、捕獲した他国の武将（捕虜）も追放することが可能です。その際、他の武将の忠誠度が下がることはありません。



一門衆について

「一門衆」とは、大名家の血筋である武将たちの総称です。また、直系でなくとも養子（大名の娘と婚姻状態の武将）も一門衆に数えられます。「一門衆」は絶対に裏切りません（史実イベントにおいてはこの限りではありません。また、野に下ることはあります）。プレイヤーが担当する大名（主君）が死亡した場合は、「一門衆」の中から後継者を選択してゲームを継続することができます。しかし、「一門衆」が居ない場合はゲームオーバーとなります。



「一門衆」には、武将情報画面の武将グラフィックに「駒アイコン」が表示されています。

他勢力への工作を進める～計略・工作・外交

力押しだけで天下統一を目指すのは大変困難です。時には欺き、時には手を組むことも戦略においては非常に有効な手段です。成功すれば、労せず目的を達成することも可能なのです。ただし、計略と工作は、失敗すると武将が捕らえられたり死亡したりすることがあります。

計略

敵国の武将や軍団に対して効果のあるコマンドです。敵国の武将や軍団の行動を制限するといったものが主な内容です。

■内応

他の大名家の武将に裏切りを働きかけます。

■足止

城に隣接する街道を移動している他国の軍団を足止めするコマンドです。成功すると軍団は1日移動ができません。



■混乱

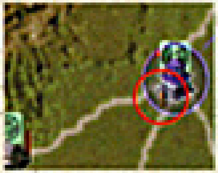
城包囲中、または城に隣接する街道にいる他国の軍団に使用できるコマンドです。成功すると、軍団の士気が低下します。

工作

他国の城に対して混乱や破壊をもたらすコマンドです。これらのコマンドを実行するには、対象となる城に武将を移動させる必要があります。

■不穏

城内に不穏な噂を流して、城の士気を下げるコマンドです。判定は毎日行われ、成功すると士気が低下します。また、コマンド実行中は城の士気は回復しません。



「！」マークは、工作コマンドが成功したことを意味します。

■破壊

城の設備を破壊するコマンドです。毎日判定が行われ、成功すると城の規模を落としたり、兵糧を減らしたりします。

■一揆

領内で農民を扇動し、一揆の誘発を行うコマンドです。成功すると城の人気が低下し、一揆の発生率もあがります。

外交

他国との交流を持ち、友好的な関係を結ぶコマンドです。これらのコマンドを実行するには、対象となる城へ武将を移動させる必要があります。

交流

対象となる大名家との友好度を上昇させるコマンドです。交流コマンドは、大名家の本城でしか実行できません。

登用

自国の城で行う登用と同じく、その城にいる浪人に対して仕官の働きかけをすることができます。

援軍

同盟国に援軍を要請するコマンドです。同盟国の所有する城でのみ実行可能です。成功すると、援軍要請武将を含む軍団が出陣します。同盟が破棄されたり、派遣元の城が攻められると帰還します。

同盟と友好度

婚姻を持ちかけたり、交流コマンドを駆使することにより、他の大名家と友好関係を築くことができます。友好度が高くなると、同盟の申し入れがくることがあります。プレイヤーから同盟を持ちかけることはできません。

同盟を結ぶと同盟国側から攻めてこない、同盟国の城は自国の城同様連絡線をつなぐことができる、援軍を要請できる、兵種変更の経費が減少するなどのメリットがあります。

二国間関係





内外へ力を誇示する～布告・税率

コマンドの中でも特殊な位置づけにあるのが「布告」コマンド。戦況を一変させるほどではないが、戦術上、大きな意味を持つものもある。大名コマンドと城コマンドでは内容が異なる。

布告

城コマンドでの「布告」は、主にその城や町に対して影響を及ぼす。特に「楽市」は、町の発展には欠かすことはできないコマンドだ。

城コマンド

■動員

農繁期の民兵動員数を農閑期と同じにします。ただし、秋の収穫高は減少します。すでに「動員中」の時にコマンドを実行すると、動員を解除できます。なお、「刀狩」「出家」を実行すると、動員コマンドは実行できません。

■楽市

町規模が3の時だけ実行可能なコマンドです。実行することにより町規模が3を越えて発展するようになりますが、町規模3の状態での町収益は減少します。

■刀狩

実行すると秋の収穫高が上昇し、一揆が発生しなくなります(「一揆」コマンドによるものは除く)。しかし、農閑期の兵士数が農繁期(農閑期の1/3)と同じになります。

■本城

本城を、「本城」コマンドを実行した城に移動させるコマンドです。現在の本城より城の規模、または石高が高いときのみ実行可能です。実行には50,000石の兵糧が必要となります。

■検地

実行すると秋の収穫高が上昇しますが、民兵の強さが傭兵と同じになります。また特産品「強兵」の効果もなくなります。



鉄砲隊を編成するためにも、なるべく早く町規模を4以上に拡張したい。

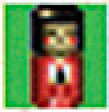
布告

大名コマンド

大名コマンドでは、主に他の大名家に対して布告するものが多い。特に出家や還俗、切支丹などを実行するときには熟慮したい。

婚姻

姫がいるときにのみ可能なコマンドで、他国の大名家や配下の武将に嫁がせることができます。



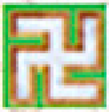
他家 対象となるのは友好度が「友好」以上の大名家のみで、姫を嫁がせると友好度が上昇します。

配下 対象となるのは身分が「部将」以上の武将のみで、姫を嫁がせた武将は、以後「一門衆」と同じ扱いとなります。

破盟

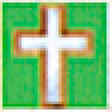
同盟関係を破棄します。破棄した大名家との友好度は大幅に低下します。

出家・還俗



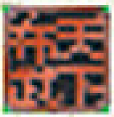
出家を行うと全ての城の人気が上昇し、一揆が発生しなくなります(「一揆」コマンドによるものは除く)。しかし、「動員」「検地」「刀狩」「楽市」「切支丹」「布武」コマンドが実行できなくなります。還俗は出家の効果を取り除きますが城の人気は下がり、以後出家することはできません。なお、ゲーム開始時に出家状態の大名家では還俗は選択できません。

切支丹



キリスト教伝来後、いつでも実行できるコマンドです。コマンド実行後、勢力範囲内の町が楽市状態となり、すべての町の規模が+1されます。しかし、「検地」「刀狩」「布武」コマンドが実行できなくなります。なお、切支丹大名になると元に戻ることはできません。

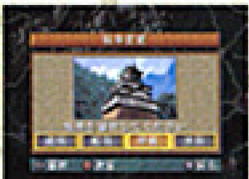
布武



総石高が400万石を越えていて、二条城を所有しているときのみ実行可能なコマンドです。実行後、上記の条件を3年間維持するとゲームクリアとなります。条件を満たせなくなると、その時点で効果は失われます。

税率

所有する城の税率を変更することができます。税率は4段階に分かれており、「税収」「人気の変動」「石高の発展スピード」に影響を及ぼします。



	表示	税収	人気	発展
六公四民	重税	多め	下降	停滞気味
五公五民	平税	普通	停滞	ゆるやか
四公六民	軽税	少なめ	上昇	はやい
三公七民	微税	微少	急上昇	急上昇

合戦編



力によって相手の軍団をなぎ倒し、城を奪う「合戦」。合戦は状況によって、「野戦」と「攻城戦」の2つに分けることができる。どちらの合戦も共通することはただ一つ、勝たなくては天下統一が遠のくということだけだ。

合戦の流れ

軍団の派遣→P.39

軍団ユニットを編成し、目標となる軍団・城へ向けて派遣する。移動はリアルタイムで進行する。設定した目的地は、派遣後に変更することもできる。

野戦か攻城戦への分岐

合戦の指揮権→P.42

敵軍団・城と接触すると、合戦を指揮／委任かの選択がある。自ら指揮する方がより細かい戦術を駆使できるが、同時にいくつも合戦を行うときは委任も便利だ。

野戦→P.43

街道上で敵軍団と接触、または、攻城戦の途中で城内の武将が出撃したり、援軍が到着した場合は野戦となる。

攻城戦→P.45

城と接触すると、攻城戦となる。野戦とは違い、攻城戦中も戦略画面上と同じく時が進行する。

合戦終了の条件

部隊を全滅させる
➡ 全滅させた側の勝利
軍団や城の士気が0になる
➡ 士気が残っている側の勝利
部隊を撤退させる
➡ 撤退に追い込んだ側の勝利
軍団長が討ち取られる(野戦のみ)
➡ 討ち取った側の勝利
敵軍本陣に到達する(野戦のみ)
➡ 到達した側の勝利

合戦の終了→P.47

どちらかの陣営が終了条件を満たすと、合戦は終了する。敵武将を捕虜とした場合は、その処遇を決める。城を落とした場合は入城し、内政などを行った方がよい。

合戦画面の見方

野戦

画面で動き回る兵士たちの状況をみて、素早く指示を送るためにも、各数値には気を配っておきたい。



攻城戦

城の規模により大きくグラフィックが変化する。城規模が大きいほど落城させるのは難しくなる。



敵城情報：上から「士気」「兵士数」「兵糧が尽きるまでの日数」を表しています。

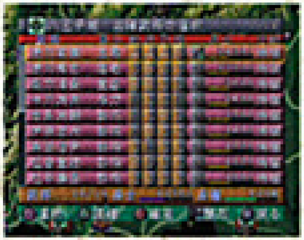
味方情報：上から「現在の攻撃方法」「士気」「兵士数」「兵糧が尽きるまでの日数」を表しています。

軍団を派遣する

合戦は「軍団」を編成し、同盟国以外の軍団や城と接触した場合に行われます。

出陣武将の選択

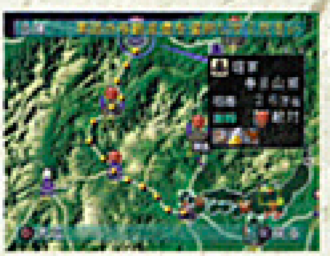
「軍団」コマンドで、軍団の編成を行います。選択できる武将は、「負傷」「留保」「捕虜」状態以外の武将で、人数の上限はありません。出陣させる武将を選んだら、次に進みます。



軍団の数に制限はありません。複数の軍団で、多数の目標へ同時に攻撃を仕掛けることも可能です。

移動先の決定

出陣武将が決定したら、移動先を決定します。カーソルを目的となる軍団や城にあわせ、○ボタンで決定します。なお、移動先は、移動中の軍団ユニットにカーソルをあわせて○ボタンで表示される「軍団」コマンドで変更することもできます。



他国の城を越えて攻め入ることもできます。ただし、孤立状態になってしまうので注意。

傭兵と兵糧の配分

移動先を決定したら、傭兵と兵糧の配分になります。傭兵は各武将に自由に分け与えられる兵士なので、戦闘能力の高い武将に多く配分したい。
また傭兵を配分する際、セレクトボタンを押し方向キー左、右を入力することで、全武将均等に傭兵を配分することができます。
兵糧は軍団の維持に必要なもので、なるべく多く持っていくことが理想です。特に攻城戦を意識しての合戦なら、長期戦を視野に入れて大量の兵糧を持って行く必要があります。また、兵士の数に応じて毎日消費する兵糧も変化していきます。



農繁期と農閑期で武将の持つ民兵の人数が変化します。

軍団情報画面の見方



軍団名
所属
軍団長名
総兵士数
総兵糧数
兵種の比率
士気
所属武将数
軍団の戦闘能力
軍団の謀略能力
兵士の比率
軍団の行動状態

軍団コマンド

戦略マップ上の軍団ユニットにカーソルをあわせ、○ボタンを押すと軍団コマンドが表示されます。

■情報

その軍団の構成状態を見ることができます。

■移動

軍団の目的地を設定、もしくは変更することができます。

■待機

移動中の軍団をその場で待機させるコマンドです。軍団は、次の指示を出すまでその場に待機しています。

■解散

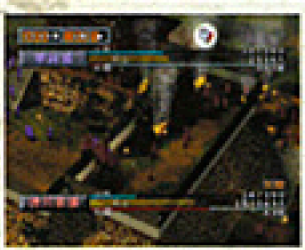
軍団を解散します。自国の城の上にいるときにのみ実行できるコマンドです。

■野戦・攻城

合戦を委任しているときに実行できるコマンドです。実行することにより、合戦を指揮できるようになります。

軍団の維持と兵糧

『戦国夢幻』での経済活動には、すべて「兵糧」が必要となります。合戦においてもそれは同様で、軍団が活動するためにも兵糧が必要となります。軍団が城を出た時点から、1日につき10人あたり1石を消費します。
野戦開始時には1日分の兵糧が消費されます。野戦を指揮する場合は、追加の兵糧消費はありません。
攻城戦は、戦略画面上と同じ時間が流れ、その間も兵士分の兵糧を消費していきます。

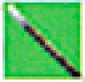


軍団の兵力が増えると消費する兵糧も増えます。兵糧がなくなると、軍団の士気が日に日に下がっていきます。

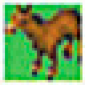


攻城戦では兵糧が足りなくなることがあります。「輸送」で兵糧を送れば、この問題は解消できます。

兵種の特徴



足軽隊 通常の兵種です。他の兵種に比べ、持久力に秀でています。



騎馬隊 野戦での移動力に優れ、攻撃力が高い。



鉄砲隊 遠距離からの攻撃が可能だが、移動力に劣ります。



大筒隊 攻城戦では絶大な力を発揮するが、野戦では足軽隊以下の能力。

身分と最大兵士数

身分	最大知行高	最大兵士数
地侍	2千石	120人
馬廻	5千石	300人
組頭	1万石	600人
部将	2万石	1,200人
[illegible]	4万石	2,400人
重臣	6万5千石	3,900人
奉行	10万石	6,000人
家老	15万石	9,000人
宿老	20万石	12,000人
[illegible]	25万石	15,000人
剣豪	2千石	120人
忍者	2千石	120人

合戦の指揮と委任

合戦の前に、その合戦を指揮するか委任するかの選択を行うことができます。じっくりと合戦に臨むか、委任をして同時にいくつもの合戦を戦略画面で見守るか、その時の状況によって使い分けるとよいでしょう。



■指揮

合戦をプレイヤーが指揮します。さまざまなコマンドを駆使して、戦術を立てることができます。細かな状況の変化を見て、臨機応変に指示を出すことができます。



計略や攻撃など、相手に応じて戦術を操られるのが魅力。大事な合戦は、自ら指揮したほうがよいだろう。

■委任

合戦をコンピュータに委任します。合戦を委任すると戦略画面に戻りますが、その間も合戦は継続しています。



合戦を委任すると、その間にも各城に指示を出せるため、リアルタイムで戦略を立てることができます。

■指揮/委任の切り替え

合戦の指揮/委任の切り替えは、いつでも行うことができます。指揮をとる場合は軍団コマンドで「野戦」「攻城」コマンドを実行します。合戦を委任する場合は、それぞれの合戦コマンドで「戻る」コマンドを実行します。

合戦開始～野戦



敵国の軍団と接触した時に行われる合戦を「野戦」といいます。兵士の数と部隊の配置が勝負の分かれ目になるといっても過言ではありません。開戦後、敵部隊と味方の部隊が接触すると、戦闘は自動的に行われます。

部隊配置

開戦前には部隊の配置を行います。プレイヤーが配置を行う「手動」と、決められた陣形を選ぶ「自動」の2種類があります。

■手動

プレイヤーが自らの判断で部隊を配置するコマンドです。中央、右翼、左翼にそれぞれ部隊を自由に配置することができます。最低限、1部隊を中央に配置すれば、野戦を開始できます。野戦を開始する場合は、「開戦」を選択して下さい。

■自動

あらかじめ決められた3種類の陣形から一つを選ぶコマンドです。陣形を選ぶとそれに従って全部隊が配置され、自動的に野戦が開始されます。

鶴翼

右翼、左翼に厚く部隊を配置し、中央を薄くする陣立てです。敵を包囲するのに向いています。



平陣

中央、右翼、左翼に均等に部隊を配置する、バランスのよい陣立てです。



魚鱗

中央の部隊を厚くし、右翼、左翼を薄くする陣立てです。中央突破に向いています。



■撤退

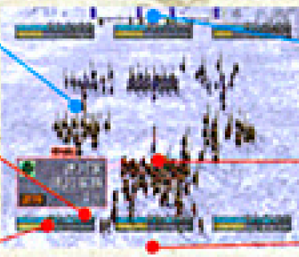
この戦場を引き上げ、全軍撤退するコマンドです。この野戦は自動的に敗北となります。

■戻る

野戦をコンピュータに委任し、戦略画面に戻るコマンドです。この野戦は継続されます。

野戦の進め方

部隊配置が終わったら野戦開始となります。敵味方の兵士が接触すると、自動的に戦闘となります。部隊への指示は、本陣や旗持ちを選択すると表示されるコマンドで行います。



野戦中のコマンド

本陣

本陣にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、本陣コマンドが表示されます。

情報　自／敵軍団の武将の一覧を見ることができます。ここからその武将に対して指示を送ることはできません。

撤退　野戦を放棄して、全軍撤退するコマンドです。野戦は自動的に敗北となり、撤退する際に敵から一方的に攻撃を受け、損害を被ります。

戻る　野戦をコンピュータに委任して、戦略画面に戻ります。野戦は継続して行われます。

旗持ち

各旗持ちにカーソルをあわせて○ボタンを押すと、部隊コマンドが表示されます。

武将　その陣に所属している武将を本陣に戻すことができます。また、本陣で待機している武将を投入することができます。

前進　部隊を前進させるコマンドです。前か横に敵がいる場合は、交戦となります。

後退　部隊を後退させるコマンドです。

休憩　その場で待機し、士気を回復させます。野戦開始時の士気まで回復することができます。

情報　その陣（自陣／敵陣）に所属している武将の情報を見ることができます。

ラインを有効に使う

各ラインの部隊は、同じラインや隣のラインにいる部隊と交戦することができます。右翼、左翼から中央の部隊に攻撃を仕掛けると、通常より有利に攻撃することができます。一見、中央の部隊は不利に思えますが、勝利条件の1つに敵軍本陣への到達があるため、そうとも言い切れません。また、左右のラインの端まで部隊が到達すれば、部隊の兵士数に応じて、敵全体の士気を下げることができます。



陣が壊滅しそうな時は、他の陣の武将を本陣経由で移動させるとよいでしょう。

合戦開始～攻城戦



軍団が城に接触した時に行われる合戦を「攻城戦」といいます。攻城戦には部隊配置はなく、すぐに合戦が開始されます。攻城戦中は戦略画面と同じ時間が流れるため、城を攻めている間に他国から攻め込まれることもあります。

■攻城戦中のコマンド

情報

情報を見るコマンドです。「敵城」と「味方」の2種類の情報を見ることができます。

戻る

攻城戦をコンピュータに委任し、戦略画面へもどります。

城の包囲と孤立

城の上に他国の軍団がいる場合、その城は「包囲状態」となります。城が包囲されると、毎日、兵士10人につき1石の兵糧が減少し、兵糧がなくなると士気が減っていきます。また、包囲側の兵力と、城側の兵力の比率により士気が減少します。そのほかにも実行中の内政コマンドはすべて機能しなくなり、税収が入らなくなるなどのデメリットがあります。この状態を脱するには、包囲側の軍団へ野戦を仕掛け、野戦に勝ち敵軍団を撃退しなくてはなりません。
また、似たような状態として「孤立」があります。これは本城が包囲されたり、本城から連絡線（街道）が他国の城で分断された場合に起こります。「孤立」状態になると、士気が減っていきます。



包囲されると城のほとんどの機能が停止します。速やかに軍団を送り込み、包囲状態を解消しましょう。



「孤立」は軍団でも起こりうる状態です。他国の城を越えて出陣することも可能ですが、あまりお勧めはできません。

攻撃

城を攻め落とす直接的な攻撃方法は、全部で5種類用意されています。城側の状態を考えて決定するとよいでしょう。なお「火攻」「水攻」「干殺」の成功率は、攻撃側と城側の謀略能力比で決まります。

包囲

城を包囲し士気の低下を待ちます。攻城戦は包囲状態から始まります。攻城戦を委任すると、この包囲状態になります。

強襲

力押しで敵城に対して攻撃を仕掛けます。城の士気や兵士数が急激に減っていきますが、攻撃側の士気や兵士などにも大きな損害が出ます。敵城に兵士が多い場合は、あまり効果はありません。

火攻

城に火を放って、敵城の兵士を減らします。「干殺」をしてもあまり効果のない城に対して有効な攻撃方法です。失敗すると、攻撃側の兵糧を失うことがあります。

水攻

城を水攻めにして、敵城の士気の減りを早めていきます。「火攻」をしてもあまり効果のない城に対して有効な攻撃方法です。失敗すると、攻撃側の兵士を失うことがあります。

干殺

敵の補給路を断ち、城を兵糧攻めにします。成功すれば敵城の兵糧はかなり減っていきます。「水攻」をしてもあまり効果のない城に対して有効な攻撃方法です。失敗すると、攻撃側の士気が低下することがあります。

計略

城に対するもう一つの攻撃方法に「計略」があります。「攻撃」コマンドが力押しならば、「計略」は敵の内部に向けて行われる攻撃です。使い方によっては、ほとんど被害を出さずに敵城にダメージを与えることができます。

勧告

敵城に対して降伏勧告を行います。降伏勧告の成否は、攻撃側と城側の兵力の比率、軍団の謀略能力、城の士気によって決まります。降伏勧告に成功すると、落城扱いとなります。降伏勧告に失敗すると、敵城の士気が回復します。

内応

城内にいる敵武将に対し、引き抜きを仕掛けます。実行後、すぐに結果が表示されます。敵武将が裏切れば、その武将が率いていた分の兵士が減少します。1日に1度しか行うことはできません。成否に関わらず、5日分の兵糧を消費します。

乱破

乱破を敵城に侵入させて、謀略（火攻や内応、勧告など）の成功率を高めます。この効果は数日間続きます。成否に関わらず、一定の兵糧を消費します。

合戦の終了

条件はいろいろありますが、合戦に勝利すると、捕虜にした武将の処遇やその後の軍団の行動など、いくつか決めなくてはならないことがあります。戦いに勝つだけではなく、これらのことを終えてはじめて合戦が終わったといえるでしょう。

合戦後の処理

野戦

敵軍団を破ると戦略画面に戻り、捕虜となった武将がいれば、その処遇を決めることになります(野戦を指揮していた場合は、野戦中に処遇を決定します)。処遇の決定後、設定されていた目的地へ移動を始めます。野戦で破った敵軍団が目標だった場合、その場で待機することとなります。「軍団」コマンドの「移動」で目的地を決定すれば、そこへ向けて移動します。

攻城戦

敵城を落城させると戦略画面に戻り、捕虜となった武将や帰順してきた武将の処遇を決めることとなります。処遇の決定後、軍団は城の上に居る状態なので、城内に帰還する場合は、「軍団」コマンドの「解散」を実行します。
城を落城させると、城内に残った兵糧と騎兵を入手することができます。また、城規模が低下することがあります。



● 合戦に敗れた軍団は、「敗走」マークが表示され、近隣の自城へ退却します。
敗走中の軍団には、移動や待機などのコマンドは命令できません。

● 合戦終了後、移動先が未定の軍団は「？」マークが表示された状態で待機します。

捕虜となった武将の処遇



合戦中に捕虜となった武将は、合戦終了後にその処遇を決めることとなります。処遇方法は4種類あります。
「捕虜」はその身を助け、そのまま武将を捕らえておくことができます。ある程度時間が経つと、自ら仕官することもあります。
「斬首」はその名の通り、武将を殺してしまいます。
「解放」は捕らえた武将を放逐します。
「配下」は捕虜にした武将が所属する大名家が滅亡した時にのみ表示される選択肢で、選択すると配下にすることができます。

イベント

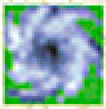
『戦国夢幻』には、さまざまなイベントが発生します。イベントは「天災イベント」と「史実イベント」の2つに分けることができます。それらのイベントがどのようにゲームに関わっているかを紹介していきましょう。

■天災

四季を通じて発生する可能性があるイベントです。天災は全部で4種類あり、これらは城の治水度を上げることにより被害を回避しやすくなります。治水度は災害が発生すると低下するほか、時間が経つにつれて低下していきます。

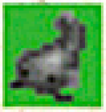


台風



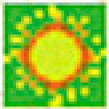
夏季（8～9月）に発生します。台風に襲われた城は、台風が発生している日数に応じて秋の収穫高と人気が減少します。

地震



季節を問わず発生する天災です。地震に襲われた城は、城の規模が低下し、その城につながる街道を移動中の軍団は移動できなくなります。

干ばつ



夏季（6～7月）に発生します。全国問わず発生し、特に東北地方に発生しやすい天災です。
干ばつに襲われた城は、秋の収穫高が半減し、人気が低下します。

大雪



冬季（12～3月）に日本全国で発生します。大雪に襲われた城につながる街道を移動していた軍団は士気が低下し、その後も大雪の間、毎日士気が低下していきます。
なお東北・北陸地方は、冬季（12～3月）に大雪と同様の移動制限を受けます。

■豊作・凶作

豊作・凶作は秋の収穫高に影響を与えるイベントです。テロップと稲穂マークの変化で確認することができます。

豊作



豊作になると、例年の2倍の収穫となります。

凶作



凶作になると、例年の1／2の収穫となります。

史実イベント

史実イベントは歴史上の出来事を再現したイベントです。年号や武将によって発生条件が変わるため、シナリオによっては見ることはできません。歴史に詳しいプレイヤーならば、自ら発生させることができるかもしれません。

鉄砲伝来

天文12年（1543年）

種子島の門倉岬に中国船が漂着する。これに乗っていたポルトガル人により火縄式鉄砲が伝えられることになる。ゲームではこのイベントの後、町規模が4以上の城で鉄砲隊への兵種変更が可能となります。

大筒伝来

天正7年（1579年）

戦の流れを大きく変えた鉄砲の改良型とも言える大筒が伝来する。この大筒は、城攻めに強大な威力を発揮することとなる。ゲームではこのイベントの後、町規模が5の城で大筒隊への兵種変更が可能となります。

キリスト教伝来

天文18年（1549年）

人を殺めゴアに逃れていた薩摩の商人、ヤジローに案内されたイエズス会宣教師フランシスコ＝ザビエルが鹿児島に上陸。領主の島津貴久と会見し、キリスト教布教の許可を得た。このイベントの後、「切支丹」コマンドが実行可能となります。

各種イベント

本能寺の変
一向一揆
三国同盟
関東管領就任
長良川の合戦
三本の矢
巌流島の決闘など

上記のタイトルは、ゲーム内で起こりうるイベントの一部です。それぞれ条件がそろったときに発生します。イベントの発生により、武将や城の名前が変わったり、武将が死んでしまうことがあります。また、プレイヤーが担当する大名がイベントに関わる大名であった場合、イベントが発生しないこともあります。

武将行動一覧

全ての武将には、常に一つの行動が割り当てられています。それらは武将情報で確認することができ、またいつでも変更することができます。ここで、武将行動のすべてを紹介します。

浪人
仕官する前の武将はこの状態にあります。隣の城に移動することもあります。

留保
仕官しているが、知行が割り当てられていない状態です。知行を割り当てると、通常の武将と同様に指示を出せます。この状態だと、忠誠が減っていきます。

負傷
合戦や、謀略系のコマンドによって負傷した武将です。傷が癒えるまで、この武将へ指示はできません。

捕虜
合戦、または謀略系のコマンドを実行中に捕らえられた武将です。ある程度の時間が経つと、仕官してくる(留保状態になる)ことがあります。

待機
直前に与えられた指示が終了した状態です。何もしません。

移動
他の城へ向け移動中の武将です。

軍団
軍団に所属中の武将。軍団の指示に従います。

開墾
その城で開墾に参加しています。武将の内政能力に応じて城の石高が上昇します。また、開墾武将がいると、秋の収穫高が増えます。

商業
その城で商業に参加しています。武将の内政能力に応じて町規模が上昇します。また、商業武将がいると、毎月の町収益が増えます。

治水
その城で治水に参加しています。武将の内政能力に応じて治水度(災害回避率)が上昇します。また、治水を行うことで、城の人気が上昇します。

築城
城の普請と建て増しを行います。武将の内政能力に応じて城規模が上昇します。現在の城規模に応じた兵糧を消費します。

警戒
城に謀略を実行中の他国武将がいた場合、それを看破しやすくなります。

徴兵
兵を募集しています。募集には時間と経費が掛かります。

足軽
足軽隊に兵種変更を行っています。

騎馬
騎馬隊に兵種変更を行っています。変更には時間と経費が掛かります。

鉄砲
鉄砲隊に兵種変更を行っています。変更には時間と経費が掛かります。

大筒
大筒隊に兵種変更を行っています。変更には時間と経費が掛かります。

登用
その城にいる浪人に対し、仕官の働きかけをしています。

交流
他の大名家の本城で「交流」を実行中です。武将の外交能力に応じてその大名家のプレイヤー大名家への友好度が上昇します。

援軍
同盟状態の大名家の城で援軍の出兵要請を行っています。成功すると、この武将を含む軍団が出陣します。

不穏
城内に不穏な情報を流しています。成功すると、城の士気が低下します。

破壊
城内で破壊工作を実行しています。成功すると、城規模や兵糧を減らすことができます。

一揆
民衆を扇動し、一揆を起こさせる工作をしています。

内応
敵武将に裏切りの働きかけをしています。

足止
城に隣接する街道上の軍団に実行しています。効果は毎日判定され、これに成功した日は対象の軍団は移動できません。

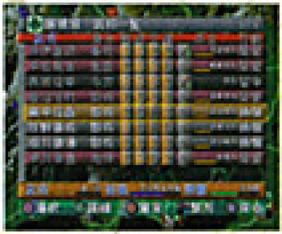
混乱
城包囲中、または城に隣接する街道上の軍団に対して実行しています。効果は毎日判定され、これに成功すると軍団の士気が低下します。

参考・技術編

ゲームをプレイしていて疑問が生じたときや、なかなか大名家が大きくならないときは、一度ここを読んでみてください。

多くの武将を従事させているのに、開墾などの期間が短縮されないのはなぜ？

全てのコマンドの成果は、武将の能力だけでなく身分にも強く影響を受けるようになっています。つまり、身分が高くて能力の低い武将を加えていると、逆に期間が延びたり、成功率が下がったりするわけです。能力と行わせる作業を照らし合わせ、適材適所を心がけるとよいでしょう。



内政を行うときに、少しでも頭数を増やそうとしがちですが、能力の低い武将をあえてはずすのも大事なことです。

武将や他国の大名家と婚姻したいのですが、姫の数が少なくて足りません。何か増やす方法はないのでしょうか？

姫は毎年の年頭に増えることがあります。それ以外に増えることはありませんので、よく考えてから「婚姻コマンド」を実行したほうがいいでしょう。



大名家の姫の数は、大名コマンドの「情報」で見ることができます。必ず年度毎に増えるわけではないので、ここぞというときのために使わないでいることが肝要です。

敵の城をなかなか落とすことができません。どうすればいいのでしょうか？

敵の城を力攻めで落城させるには、城側の3倍以上の兵力が一般的には必要です。しかし「計略コマンド」や「工作コマンド」を使うことで、もっと簡単に城を落とすことも可能です。また武将を敵城へ送りこんでおき、逐次城の情報を確認し、敵軍団が他国へ出兵した隙をつくことも有効な戦法です。



城の人気が上がらず、一揆ばかり起きてしまいます。どうしたらいいのでしょうか？

　他国の城、なかでも人気の高い城を攻め落とした後は、大きく人気が下がってしまうことがよくあります。対処法としては、「治水コマンド」を使ったり、税率を下げることにより人気を上げるといった手段があります。



治水を上げることは、人気を上げるだけでなく天災から城を守ることでもあります。直接収入に結びつくことはありませんが、待機している武将がいるのなら、常に行っておくとよいでしょう。

1日あたりの徴兵数が、武将によってバラバラなのはどうして？

徴兵により募集できる1日当たりの傭兵数は、武将の「外交」能力によって変化します。外交能力が高ければ高いほど、同じ日数でもより多くの傭兵を募集できるというわけです。また、徴兵の際に必要な兵糧も、外交能力が高いほど少なくなるのでお得です。



徴兵を実行する日数が同じでも、外交能力によって大きな差が出てきます。効率を重視したいのなら、外交能力の高い武将に徴兵を任せ、残りの武将は他の仕事に従事させましょう。ただ、急いで兵が必要な場合は、多くの武将で徴兵したほうが早く集まることになります。

すぐに家臣から謀反を起こされてしまうのですが、なにか予防策はありますか？

家臣の忠誠度が下がると謀反を起こしやすくなります。忠誠度は、その家臣の功績に見合った知行を与えないと、徐々に下がっていってしまいます。合戦や内政などで功績値の貯まった武将は、「人事コマンド」で適切な処置をしておきましょう。また、留保状態を長く続けておくと、忠誠度は下がっていきますので注意して下さい。

　歴史的に高名な武将や史実で謀反を働いた武将は、謀反を起こす可能性が高いようです。どうしても謀反を起こされたくない武将には、「婚姻コマンド」で一門衆にしておくとよいでしょう。



合戦や内政にばかり目を向けていると、武将の功績値が貯まったことを忘れがちです。1年に数度は「身分コマンド」を見る癖をつけたほうがよいかもしれません。

民兵と傭兵、どちらを重視したほうがいいのでしょうか？

傭兵は農繁期・農閑期に関わらず、一年を通して補充が容易です。民兵は季節により兵士数が上下しますが、傭兵よりも強く、さらに特産品で「強兵」がある知行地の民兵と傭兵とでは約2倍の練度の違いがあります。国力が上がり、兵糧に余裕があるのなら、傭兵を重視していけば、いつでも戦を仕掛けることができます。特に農繁期に攻め込むときは、傭兵の数が重要となるでしょう。逆に少数精鋭部隊を作りたいのなら、民兵を中心とするのがよいでしょう。

　どちらがよい、というよりも国力と季節を考え、時期により使い分けるのが最もよい用兵法といえます。



季節による民兵の増減は、自国だけでなく他国でも同様です。この機を上手く生かすには、やはり傭兵の使い方がポイントとなります。

合戦を委任した直後に軍団が敗走してしまったことがあるのですが、どうして？

その軍団の軍団長が討ち取られてしまったと思われます。いくら軍団長の部隊が大人数であれ、武将が討ち取られてしまえばその部隊の兵士は消えてしまうので注意しましょう。

なお、軍団内に「剛豪」武将を加えておくと、軍団長が討ち取られたり捕獲される確率を下げることができます。



「援軍コマンド」を実行しているが、なかなか成功しない。なぜ？

同盟状態にあるとはいえ、その大名家との友好度が、援軍を派遣してくれるほど高い状態ではないことが考えられます。「交流コマンド」を行って、友好度を高くすると援軍を派遣してくれる確率が上昇します。



「援軍コマンド」に限らず、計略や工作コマンドは、実行中の武将が移動してしまうと効果を失ってしまいます。結果がでるまでは、そのまま滞在させておきましょう。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（△）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイナムコグループお客様相談センターまでご一報ください。

《故障品について》

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイナムコグループお客様相談センターまでご一報ください。
なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

《お買い上げのお客様へ》

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイナムコグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイナムコグループお客様相談センター
住所：〒111-8081 東京都台東区駒形1-4-8
電話番号：03-3847-6666
営業時間：10:00〜17:00(土日祝日、弊社の休業期間は除く)
●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

Produced by
株式会社バンダイナムコゲームス

SLPS 03151